





Doubles et moitiés

centienta.fr

| | | | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| Arrivée | double de 1 | moitié de 6 | moitié de 12 | double de 7 |
| double de 4 | moitié de 12 | double de 0 | moitié de 10 | double de 5 |
| moitié de 4 | moitié de 8 | double de 7 | double de 8 | moitié de 16 |
| double de 6 | moitié de 20 | double de 9 | moitié de 18 | double de 3 |
| moitié de 10 | moitié de 4 | double de 6 | double de 9 | double de 8 |
| Départ | double de 10 | moitié de 14 | double de 2 | moitié de 2 |

Règles du jeu :

- A son tour, le joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé.
- Il doit calculer le résultat du calcul de la case.
- Si le calcul est juste, il reste sur la case, sinon il revient à la case où il était avant.
- Si un joueur tombe sur le bas d'une échelle, il monte à la case du bout de l'échelle.
- Si un joueur tombe sur la case de la tête d'un serpent, il redescend jusqu'à la case de la queue du serpent.
- On ne descend jamais en bas d'une échelle et on ne monte jamais jusqu'à la tête d'un serpent.
- Le gagnant est celui qui arrive le premier.